



Erfahrene Abenteurer wissen, dass die Wiesen nicht ausschließlich der heimelige Ort sind, der sie auf den ersten Blick zu sein scheinen. Wer den richtigen Weg durch Feldgehölze und an finsternen Weihern vorbei kennt, gelangt zu weit ungezähmteren, bisweilen bizarren Orten. Die „Versteckten Wiesen“ erreichen die Abenteurer über die Wiesen, wenn sie mindestens 5 Ehre (aber nicht über 25 Ehre) haben und ein IT-Wurf schaffen oder sich ein Waldläufer in der Gruppe befindet. In den Versteckten Wiesen ist niemand heimisch.

Spezialaktionen: Tauschen.

Von den „Versteckten Wiesen“ kommt man zurück in die Wiesen und in die Ebene oder nach Grent.

1 · Der Grüne August

(Nur, wenn weder die Gruppe noch ein anderer Spieler in diesem Spiel bereits „Wespenstich“ aufgenommen haben, ansonsten finden die Spieler an der Stelle des Schwerts 2W10 Gold):

Die Gruppe hat in der letzten Taverne von einer alten Kräuterhexe die Sage vom Grüne August erzählt bekommen, einem legendären Waldläufer, der mit Tieren sprechen und sich in Bäume verwandeln konnte. Sein Meisterschwert „Wespenstich“ soll dessen Träger BEW +1 verliehen haben. Während der Grüne August Zeit lebens durch die Lande zog, um in Not geratenen Abenteurern zu helfen, verschwand er eines Tages spurlos. Als die Gruppe ein kleines Hainbuchenwäldchen nahe eines Flusslaufs passiert, stolpert der letzte Abenteurer über (siehe oben) den Knauf eines Schwertes/Goldsäckchen(2W10 Gold) - und zwar begraben unter einer von Bibern gefällten Buche. Die Abenteurer könnten schwören, dass die Knoten in der Rinde die Züge eines menschlichen Gesichts aufweisen – und zwar eines äußerst erschrocken dreinblickenden.

(Magisches Einhandschwert „Wespenstich“ +1 der seinem Träger BEW +1 verleiht)

2 · Tote Echsenmenschen

Die Gruppe findet einen idyllischen Rastplatz am Rande eines mit Holunderbüschen, Eiben und kleinen Pappeln gesäumten Weihers. Als der W3. Abenteurer Holz für das Lagerfeuer holen geht, stolpert er über die Leichen von drei Echsenmenschen. Tiere haben bereits an ihnen genagt. Der üble Geruch lässt den Abenteurer die Flucht ergreifen, wenn ihm kein um 1 erleichterter ST-Wurf gelingt. Andernfalls durchsucht er abgebrüht ihre Körper und findet einen NS (2W10).

3 · Tote Goblinspäher

Die Gruppe folgt einem Bachlauf zwischen dessen Saum der Blutweiderich lila leuchtet. Libellen sirren und Moorfrösche quaken während im Himmel ein Mäusebussard seine Kreise zieht. Das Wort „pittoresk“ verbietet sich aufgrund eines Details: Aus dem Pfeilkraut ragen die blanken Gebeine von fünf Goblinspähern. Bei den Skeletten findet die Gruppe:

- (1-2:) 1W10 Gold 2W10
- (3-4:) Einen magischen Dolch
- (5:) Eine Kreuzotter, die den letzten W3. Abenteurer vergiftet. Das Gift senkt BEW um 1.
- (6:) Ein Kreuzotternest. Wie 5 nur, dass jeder Abenteurer vergiftet wird, dem kein GE- Wurf gelingt.

4 · Biggeroff, der Unaustehliche

Als die Gruppe nach einer kurzen Pause die Lichtung eines windschiefen Feldgehölzes verlässt, steht plötzlich ein zerlumptes und streng riechendes Individuum vor ihnen. Es stellt sich als Biggeroff vor.

- (1:) Biggeroff verwickelt die Gruppe in eine Unterhaltung über die Trinkfestigkeit von Wildfeen und stiehlt dem Helden mit dem geringsten Geschick die W3. griffbereite Ausrüstung, außer diesem gelingt ein GE-Wurf.
- (2:) Biggeroffs Geruch verschlägt jedem Abenteurer den Atem, dem keinen ST-Wurf erschwert um 1 gelingt. Wenn das mehr als die Hälfte der Gruppe ist, müssen diese die nächste Runde mit Waschen verbringen.
- (3:) Wenn ein Abenteurer weiblich ist, flirtet Biggeroff mit ihr. Sie kann ihn mit einem

gelungenen ST-Wurf oder einer Zahlung von 1W10 Gold loswerden. Andernfalls gibt er ihr einen Kuss, was einen Fluch zur Folge hat.

(4:) Buggeroff hat zu viel „Wolfstriezers Apfelbrand“ getrunken und beschimpft die Helden. Er gerät immer stärker in Rage. Seine Spucke trifft die, die keinen um 1 erleichterten GE-Wurf schaffen. Fluch!

(5:) Buggeroff verlangt, dass ihm ein Witz erzählt wird. Wenn der Spieler mindestens einen der anderen Spieler zumindest zum Lächeln bringt, schenkt Buggeroff ihm 1 NS (3 W10).

(6:) Buggeroff ist heute in bester Laune, da er eine Gruppe Abenteurer um ihr sauer verdientes Gold gebracht hat. Er gibt zur Feier des Tages der Gruppe ein Getränk aus. Sie erhalten den „Wolfstriezers Apfelbrand“, der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht.

5 · Der alte Ijon

Die Gruppe trifft einen mit schwarzer Hose und weißem Unterhemd gekleideten Mann, der gedankenverloren umherstreift. Als er aus Versehen einen der Abenteurer anrempelt, ruft er zunächst empört „Frechigkeit!“ aus, beruhigt sich aber schnell wieder. Er verkauft den Abenteurern einen Heiltrank, ein Gegengift oder kann einem Zauberer Teleportation beibringen. Sollte die Gruppe eine Ginseng-Wurzel dabei haben, macht er das gratis und gibt ihnen zudem 2W10 Gold. Für einen „Wolfstriezers Apfelbrand“ erlangt der Spieler zusätzlich 1 Ruhm!.

6-7 · Kräutergarten

Die Gruppe gelangt in der Mitte eines ausgedehnten Feldgehölzes an ein schiefes Häuschen, das aus sehr trockenen, braunen Platten zusammengesetzt zu sein scheint. Der Ofen hinter dem Haus, in dem leicht ein Mensch Platz finden würde, ist noch warm. Von dem oder der Eigentümerin ist nichts zu sehen. Die Gruppe beschließt daher, sich im Kräutergarten zu bedienen:

(1-3:) Die Gruppe findet Bilsenkraut, das in der nächsten Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann.

(4-5:) Die Gruppe findet eine aus dem Gartentor hinaus führende Spur von steinharten Brotkrumen. Diese sind endlos und verwandeln eine beliebige Schleuder in eine magische Waffe.

(6:) An einem Rosmarinzweig steckt ein Goldring, der beim Ernten verlorenen gegangen sein muss. Steckt ein Abenteurer ihn an? (Ja:) Fluch! Und INT+1. Der Fluch! lässt sich auf die übliche Weise entfernen. Der „Hexenring“ gibt dann aber weiterhin INT+1.

8 · Wandernder

Die Gruppe trifft auf einen seltsamen Trupp Menschen. Sie alle sind schon etwas betagter, tragen bedeckte Kleidung, äußerst festes Schuhwerk, sind aber trotz der gefährlichen Gegend allesamt unbewaffnet. Die fröhlich durcheinander redende Gemeinschaft verkauft den Helden eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ für 10 Gold (der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht). Außerdem kann ein Waldläufer Orientierung oder Ausdauer lernen (25 Gold oder einen Ruhm!).

9 · Zufallsbegegnung

Was ein kurzer Spaziergang durch die Auen werden sollte, wurde aufgrund völliger Selbstüberschätzung des ersten Abenteurers zu einem Verwirrspiel zwischen Flussschleifen, Teichen und undurchdringlichem Gestrüpp. Als die Gruppe frustriert eine Pause macht, begegnet ihnen:

(1-2:) Balthasar, der Kahle, der einem Zauberer die Fertigkeit Kiemen beibringen kann.

(3-4:) den kleinen Herrn Wunsel, der sich gerade an einer Erle erleichtert und einem Kleriker (mit peinlich gerötetem Gesicht) die Fertigkeit Heiliger Strahl für 20 Gold beibringen kann (gratis, wenn er dafür „Wolfstriezers Apfelbrand“ erhält).

(5-6:) Sam, der Schluckspecht, der einem Waldläufer Abkürzung beibringt (gratis, wenn er dafür „Wolfstriezers Apfelbrand“ erhält).

10 · Der Riesenstein

Die Gruppe wandert einen schmalen Pfad zwischen an Tümpeln stehenden Erlen, bis sie einen gigantischen Findling erreichen. Vor diesem liegen inmitten von leeren Weinschläuchen, dreckigem Besteck und verstreuter Bekleidung fünf schnarchende Wildfeenberserker, die ganz offenbar die Nacht durchzechert haben. Ihre giftigen Speere aus Eibenholz stecken allerdings nicht weit von ihnen entfernt im Boden. Vor dem Riesenstein steht außerdem ein Korb mit Opfergaben, in dem etwas interessant glitzert – NK+FK? oder BEW-Wurf (wenn misslungen – NK+FK!). (Wildfeenberserker: 5W6 +10) / 1 Ruhm! Der Opferkorb enthält bei genauerem Hinsehen eine rüde geformte Ginseng-Wurzel und:
 (1-2:) Einen gesprungen Opal (50 Gold)
 (3-4:) Einen Opal (100 Gold)
 (5-5:) Einen NS (3W10+10)

11 - 13 · **Attacke in der Senke**

Hinter von Wildfeen angelegten Fischteichen findet sich eine Senke, an der zahlreiche Weiden Spalier stehen. Gerade als der erste Abenteurer entzückt ausrufen will, dass er in der Mitte der Senke einen Altar mit einem MS (2W10) sähe, werden die Abenteurer von hinten angegriffen – NK/FK!:

- (1:) 5 betrunkene Wildfeen (5W6+5)
- (2:) 4 tollwütige Riesenbauchunken (4W6+10)
- (3:) 1W6 Trollbremsen (AnzahlW6, allerdings beißen sie durch die Rüstung, so dass jeder RW maximal 1 ist).
- (4:) 6 unentschlossene Flammenkammgoblins (6W6), wenn die erste Attacke misslingt, fliehen sie.
- (5:) 1 Wiesentroll (1W6 + 20)
- (6:) 2 Oger vom Klumpfuß-Clan (2W6 + 25), ein Sieg ergibt einen zusätzlichen Ruhm.

Wenn sie siegreich sind, erhalten sie 1 Ruhm! und den oben ausgewürfelten NS.

11 - 15 · **Wildfeen-Sommerschlussverkauf**

Die Abenteurer wandern über den Rücken eines kleinen Hügels. Der W3. Abenteurer stolpert über eine Wurzel und rollt ihn seitlich hinab durch Himbeersträucher. Die anderen folgen

seiner Schneise, die in das Wildfeendorf Stachelfest führt. Zerkratzt finden sie sich mitten auf dessen Marktplatz wieder. Die Feen sind über den Auftritt derart belustigt, dass sie den Ärger über die Zerstörung ihres natürlichen Dornenschutzwalls schnell vergessen. Die Händler an den Marktständen lachen jedes Mal, wenn sie den geschundenen Abenteurer sehen und bieten alle ihre Waren mit 10% Nachlass an (ggf. zzgl. Handeln).

16 - 17 · **Keine kleinen Kreaturen**

Als die Sonne sich senkt, erreichen die Abenteurer eine Kreuzung, an der eine Eiche steht. An ihren Zweigen schaukeln ein Zwerg, eine Fee, ein Halbling und zwei Kobolde im Wind. Darunter tanzen sechs Orks mit weißen Roben und spitzen Hüten. Sie schwenken brennende Kreuze und ihr Johlen hallt durch die hereinfallende Dunkelheit. Sie rufen immer wieder: „Tod allen Unterwesem!“

Wenn eine Fee, ein Zwerg, ein Kobold oder ein Halbling in der Gruppe ist – NK/FK! ansonsten NK/FK ?

(6 Orks – 6W6 +6) / 3 Ruhm!

18 · **Verliebter Schafsbock**

Die Gruppe möchte eine Abkürzung zwischen den Halblingdörfern Nieder- und Oberwallenstein nehmen und stapft dafür einfach über die umliegenden Weiden. Als sich ein Schafsbock mit fliegenden Hufen nähert, stellen sich die Abenteurer auf einen Kampf ein. Sie haben die Absichten aber falsch gedeutet. Er hat sich in den ersten Zwerg der Gruppe verliebt, wenn es keinen Zwerg gibt in den ersten Abenteurer. Er folgt ihm als Begleiter. Er gibt NK+2, sorgt aber durch seinen Geruch dafür, dass die Gruppe die Fertigkeit Handeln nicht mehr einsetzen kann, solange er sie begleitet.

19 · **Ausgehungerter Mäusebussard**

Mit einem scharfen Schrei stürzt ein Mäusebussard auf die Helden herab. Wie gehen diese mit dem verwirrten Tier um?

FK? (1 Mäusebussard 1W6)

Fliehen ist ebenfalls möglich und hat keine weitere Auswirkung. Wenn die Spieler von sich aus auf die Idee kommen, den Bussard mit

einem beliebigen Nahrungsmittel zu füttern, erhalten sie 1 Ruhm!

20 · Schnapsbrennerei

Kaum haben die Helden das Dorf Unterwieselharingen verlassen, dringt ein süßlich-scharfer Geruch in ihre Nasen. Als sie diesem durch hüfthohe Brennnesseln folgen, gelangen sie an eine versteckte Schnapsbrennerei. Hier werkeln zehn äußerst gefährlich aussehende Kobolde. Dennoch: Ein solches Unternehmen würde der König kaum dulden. Es gibt nun drei Möglichkeiten: (INT-Wurf): Die Gruppe kann versuchen, die Koboldschnapsbrenner von ihrem Tun abzubringen (1 Ruhm!). (GE-Wurf): Die Gruppe kann versuchen, eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ (der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht) zu stehlen NK/FK? - (10 Schnapsbrenner – 10 W6) / 2 / Ruhm!, drei Flaschen „Wolfstriezers Apfelbrand“ und 1 MS (3W10).

21 – 22 · Halbenten Party

Auf einem Fischteich feiern vier Halbenten eine ausgelassene Fete. Ihr Gesang und Geschnatter ist weithin zu hören. Und zwar so weithin, dass der/die Zauberer der Gruppe einen INT-Wurf schaffen muss, ansonsten kann er für den restlichen Aufenthalt in den Versteckten Wiesen nicht zaubern – außer, er trinkt eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“.

23 – 24 · Dumme, dumme Kiste

Als sich die Gruppe auf einer Brücke ausruhen, sieht der Abenteurer mit der höchsten INT im Wasser eine Bronzetruhe glitzern. Als er diese herausholt, baumelt an ihr

- (1-3:) ein Eisenschlüssel
- (4-5:) ein Silberschlüssel
- (6:) ein normales Dietrichset

Wenn die Gruppe nicht einen Bronzeschlüssel dabei hat oder die Fertigkeit Schlösser öffnen besitzt, muss sie unverrichteter Dinge weiterziehen, darf aber natürlich den Schlüssel/Dietrich behalten.

Die Truhe enthält 1 MS (2W10).

25 · Pilzsuppe

Mitten im Feld findet sich eine von Wildfeen angelegte Schlehen-Plantage. Am Ende der verschlungenen Pfade durch deren Schwarzdornbüsche findet sich ein Hexenkreis aus 7 gigantischen lila Pilzen. Wollen die Abenteurer sie ernten? (Ja:) Die Pilze erwachen zum Leben. Sie schießen giftige Sporen in die Luft (-1 INT bei misslungenem ST-Wurf) und greifen an. NK-FK!
(7 Pilze: 7W6)

Nach einem Sieg erhält die Gruppe 1 Ruhm! und die Möglichkeit (Kleriker und Waldläufer) aus den Pilzen eine magische Suppe für jeden Abenteurer zu kochen. Diese entfernt einmalig alle Verwundungen.

26 · Fische in Not

Bei der Rast auf einem zugewucherten Steg wird die Gruppe überraschend von einem sehr großen Karpfen angesprochen. Er bittet sie darum, ihm zu helfen, seinen Teich von wuchernden Krebschernen und Laichkraut zu befreien. (Ja:) Jeder Abenteurer, dem ein ST-Wurf gelingt, erhält 1W10 Gold. Außerdem erhält die Gruppe:
(1:) W3.Spieler eine Verletzung
(2-5:) nasse Kleidung
(6:) einen Ring, der ausgerüstet dauerhaft die Fertigkeit Kiemen, aber dabei INT-1 und GE-1 gibt.

27 · Froschregen

Der Alchemist Bimsel der Wirre hat beim Brauen eines Stärketranks „Sandros kandierte Alraune“ mit „Sandros Quecksilbersalzmischung“ verwechselt. Das hochexplosive Gemisch kostet nicht nur seine Augenbrauen, sondern schickte auch seine Züchtung von Klebbeinfroschen auf eine weite Flugreise. So klatschen sie aus heiterem Himmel auf die Gruppe hinab. Wem ein GE-Wurf misslingt, erhält bis zum nächsten Ausruhen GE-1, außer er erreicht vorher ein Zufallsereignis, in dem von irgendeiner Form von Gewässer die Rede ist – dort kann der hinderliche Froschschleim abgewaschen werden.

28 – 29 · Junggesellenabschied

5 Kobolde aus dem Dorf Schwarzblatt wollen den Junggesellenabschied ihres Freundes Zaki feiern. Da ihnen von einem Brückentroll der Vorrat an Birnen-Cider abgenommen wurde, sind sie entsprechend schlecht gelaunt und pöbeln die Helden. NK-FK?

Statt zu kämpfen können die Abenteurer auch „Wolfstriezers Apfelbrand“ anbieten, woraufhin die Kobolde begeistert Lieder über die Großzügigkeit der Gruppe im ganzen Land verbreiten. 1 Ruhm! zusätzlich.

(5 Kobolde 5W6 +10) / 1 Ruhm! 1 MS (2W10)

30 – 32 • Modulares Gemuddel

(vor dem Vorlesen mit jeweils 1W6 auswürfeln)

Die Gruppe trifft

- (1:) an zugewachsenen Fischteichen
- (2:) in einem Tannenwäldchen nahe von Schwarzbach
- (3:) unter den Linden in der Burgruine Gensburg
- (4:) vor der Brücke von Niedersteinheim
- (5:) an der Bachmündung des Kaltborns
- (6:) in einer kleinen Höhle unter dem verlassenen Kloster der Brüder der schwarzen Feder.

eine Truppe von 1W6

- (1:) Froschclan Goblins
- (2:) dickbäuchiger Waldschrate
- (3:) ausgemergelte Kobolde
- (4:) rüdische Rattenjäger
- (5:) Blütenwald Wildfeen
- (6:) Ork-Touristen

Sie

- (1:) greifen die Gruppe aus heiterem Himmel mit Knüppeln an – NK! (Anzahl Gegner W6 +16) / 1 Ruhm!
- (2:) bewerfen die Gruppe johlend mit Steinen, Kuhfladen und altem Gemüse - FK! (Anzahl Gegner W6 +15) / 1 Ruhm! 5 Gold pro Gegner.
- (3:) fangen mit der Gruppe eine Unterhaltung an. Wenn dem schlauesten Abenteurer keine INT-Probe gelingt, dann NK! von

hinten. Andernfalls NK-FK? (Anzahl Gegner W6 +15) / 1 Ruhm! NS 3W10.

- (4:) wollen mit der Gruppe die Beute ihrer letzten Jagd teilen. Nimmt die Gruppe an (Ja:) alle Verletzungen werden geheilt, außerdem erhält ein Abenteurer „Rehbraten an Raukeschaum“.
- (5:) verwechseln die Gruppe mit einer Bande von Räubern und fliehen entsetzt. Sie hinterlassen eine Geldbörse (2W10 Gold) und ein Schild.
- (6:) wenn eine Frau unter den Abenteurern ist (nein:) weiter bei (1) (ja:) verwechseln, die Gruppe mit den fahrenden Spielleuten „Georginas Silberzungen“. Für ein paar Autogramme schenken sie der Gruppe die magische Armbrust „Todesgesang“, die FK+1, aber dafür aber GE-1, gibt und 100 Gold wert ist.

33 – 34 • Crivens!

Kleine blaue und äußerst hässliche Feen umringen die Gruppe. Unzweideutig bieten sie den Helden an, dass sie ihnen sehr, sehr viel Ärger machen werden, wenn sie keine Gratis-Unterhaltung oder Geschenke anbieten können. Die Wesen nehmen: Jede Form von Alkohol, Schafe oder Schaffleisch. Dafür erhalten die Abenteurer 1 MS (1W100 durch 2).

Eine weitere Möglichkeit, sie zu unterhalten, ist, gegen sie zu kämpfen – NK/FK (5 Blaue Feen – 5W6 + 15) / 1 Ruhm! + 1 MS (3W10).

Wenn die Gruppe nichts davon macht, verziehen sich die Feend grummelnd, aber überraschenderweise ohne die Anwendung exzessiver Gewalt.

35 • Määäh!

Die Gruppe trifft an ihrem Wohnwagen eine alte Schäferin, die Tabak raucht und Befehle zu ihren Hunden ruft, die wie Blitz und Donner über die Wiese flitzen. Hier können sie für 20 Gold eine magische Heidschnucke kaufen. Das Schaf gilt als ein Begleiter und hat die gleiche Wirkung wie wie der Schutzzauber: Kälteschutz (einmal pro Kampf). Während das Schaf die Gruppe begleitet, kann aufgrund des Gestanks kein Abenteurer handeln.

36 – 37 · Körperliche Ertüchtigung

10 Koboldbauern liegen mit hochroten Köpfen unter einer Linde und schnaufen gut vernehmlich. Als die Gruppe sich nähert, rufen sie sie herbei. Sie erklären, dass ihre Schlammrübenernte dieses Jahr aufgrund der trockenen Böden nicht gut von der Hand gehe. Wollen die Abenteurer helfen?

(Ja:) Der Spieler erhält pro gelungenem ST-Wurf pro Abenteurer 5 Gold plus der Anzahl Liegestützen, die der Spieler in der Lage ist zu machen.

38 – 39 · Panzer ...schafe?!

Ein Resultat besonders verunglückter alchemistischer Experimente kommt auf die Helden zugestürmt. Es nähern sich 1W6 +1 Schafe, die auf dem Rücken stählerne Panzer tragen. NK-FK! (Anzahl Schafe W6 +10) / 1 Ruhm!, Schaffleisch, ein meisterhafter Schild.

40 · Teichpiraten

Als sich die Gruppe von einem der hiesigen Bauern über einen Teich schippern lässt, werden sie von 5 Halbenten überfallen. Deren Anführer ruft unter dem pflichtbewussten Schnattern seiner Kompagnons „Alles bereit machen zum Entern!“

NK! (5 Entenpiraten – 5W6 +10) / 1 Ruhm, 1 Degen +1 (meisterhafte Einhandwaffe) und eine freie Bootsfahrt an jeden Ort der südlichen Küste (ohne Inseln).

Wenn die Gruppe verliert, wird sie auf die Inseln entführt. Auf der Fahrt heilen alle Wunden. Sie muss auf den Inseln einen Ereigniswurf machen, darf danach aber in der nächsten Runde direkt nach Traumburg zurückkehren.

41 · Wandermagier Jonathan

Aus Dankbarkeit, dass die Gruppe ihn aus einem Wasserfass gezogen hat, in das er von einem eifersüchtigen Halbblingmann gesteckt worden war, bringt der Koboldmagier Jonathan den Helden die Fertigkeit Kiemen bei.

42 · Hände weg!

Die Gruppe teilt ihr Lager mit Derek, dem Wildfeendieb. Wenn Dieb der Gruppe einen GE-Wurf schafft, bringt Derek ihm eine beliebige Diebesfähigkeit meisterhaft für 150 Gold bei. Wenn der Wurf gelingt oder kein Dieb

in der Gruppe ist, bestiehlt Derek den W3. Abenteurer.

43 – 45 · Sackhüpfen

Vom Wagen eines Halbblingsbauern fallen drei zugebundene Getreidesäcke. Sie richten sich auf und versuchen davon zu hüpfen. Fangen die Helden sie ein und öffnen sie?

(Ja:) Undank ist der Welten Lohn. In den Säcken befinden sich extrem verärgerte Kobolde, die die Abenteurer für ihre Peiniger halten. Sie greifen sie unmittelbar an. NK! (3 Kobolde 3W6+15) / 1 Ruhm + 1 goldener Talisman

46 · Morsche Brücke

Erst knarrt sie, dann knackt sie, dann gibt die Holzbrücke unter der Gruppe nach. Nur ein behender Sprung nach vorne (gelungener BEW-Wurf aller Gruppenmitglieder) rettet die Abenteurer vor dem sicheren Fall ins Wasser (= werden in Meer gespült).

47 · Wolkenbruch

Der Himmel verfinstert sich zusehends. Dann donnert es und Blitze zucken vom Himmel. Die Abenteurer versuchen sich an die alten Bauernweisheiten zu erinnern, welche Bäume man suchen und welche man meiden soll. INT-Wurf erschwert um 2: Wenn einem dieser gelingt, fällt dem betreffenden Abenteurer ein, dass im Zweifel nur flach hinzulegen hilft und keine Bäume. Ansonsten wird der W3. Spieler unter einer Linde vom Blitz getroffen und erhält eine Verletzung.

48 – 49 · Baumkobelde

Aus den Kiefern über den Helden fliegen erst einige Zapfen und dann deren Werfer. Bemalte Baumkobelde attackieren von oben und treffen zuerst den 3. Abenteurer. NK/FK!

(5 Baumkobelde 5W6+10) / 1 Ruhm + 1 MS (4 W10).

50 · Die Moriskentänzer

Ein höllisches Klimpern und Klingeln erschreckt die Gruppe. Es nähert sich eine Truppe von sechs bunt gekleideten Tänzern, die hüpfen, springen und mit Schellen rasseln. Die Abenteurer können den Lärm schnell nicht mehr ertragen.

Für eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ hören die Tänzer nicht nur mit dem Krach auf, sondern bringen auch Ausdauer bei und 1 Ruhm!

NK-FK? (6 Moriskentänzer – 6W6 +1) / -1Ehre! MS (1W100)

51 • Blutegel

Als die Gruppe einen stehenden Tümpel durchwaten, schreit der schwächste Abenteurer auf. Zahlreiche Blutegel haben sich an ihm festgebissen. Wenn ein Kleriker oder Waldläufer in der Gruppe ist, entfernt dieser die Egel. Andernfalls gibt es eine Verletzung.

52 • Magischer Nebel

Die Gruppe hatte ihr Lager am Olchsee aufgeschlagen. Morgens kriecht eiskalter Nebel vom Ufer heran und hüllt den Lagerplatz völlig ein. Eilig Sachen packen und verschwinden? (Ja:) In der Hetze des Aufbruchs verliert der W3. Abenteurer seinen 1W6. griffbereiten Ausrüstungsgegenstand, wenn ihm nicht ein INT-1 Wurf gelingt. (Nein:) Die Pfoten riesiger Schlickolme greifen aus dem Nebel und versuchen die Helden zu töten unter Wasser zu ziehen. - NK! (Olme: 5W6+20) / 1 Ruhm! und ein „Glitschiger Zweihänder des Hirnfrosts“ (W6+ST+2 und verhindert Feuerbälle und magische Pfeile)

53 – 55 • Generischer Goldfund

(vor dem Vorlesen mit jeweils 1W6 auswürfeln)
Die Gruppe findet

- (1:) im Wurzelwerk einer Ulme
- (2:) im Loch eines hohlen Stamms
- (3:) während einer Erfrischung an einem gestauten Bachlauf
- (4:) unter einer umgestürzten Eiche
- (5:) direkt auf dem Pfad vor ihren Füßen
- (6:) im Efeu an einer zugewachsenen Birke

eine Schatulle mit 3W10 Gold.

56 • Hermann, der (wirre) Händler

Ein Kobold mit Zauselbart und verfilzten Haaren tritt aus einer Baumgruppe auf die Abenteurer zu. Er stellt sich als der größte Händler von gemischten Waren westlich von

Greent vor. Er bietet den Helden an, ihm einen beliebigen Gegenstand zu geben und dafür. Dafür bekommen sie ein Überraschungsgeschenk:

- (1:) eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ (der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht)
- (2:) einen rostigen Zweihänder (W6 + ST+2, pro Angriff muss aber einmal 1W6 gewürfelt werden und er bricht bei einem Wurf von 6)
- (3:) 5 Gold
- (4:) eine Nasenwuckerl-Sammlung (MS)
- (5:) NS (1W10)
- (6:) MS (3W10)

57 • Der misslungene Überfall

Hinter einem Brombeerstrauch hören die Helden lautes Streiten. Es befinden sich dahinter Koboldräuber, die sich uneins sind, wer der Gruppe den Klassiker „Gold oder Leben!“ entgegenrufen darf. NK-FK?

(4 Kobold-Räuber: 4W6 +15) , RW:1 / 1 Ruhm! + 1 MS (2W10)

58- 59 • Feen Irrsinn

Wildfeen mit blutunterlaufenen Augen, surren in einem Eichenhain über den toten Körper eines Centaurus. Immer wieder stoßen sie nach unten und reißen dabei Stücke aus der Haut, die sie gierig verschlingen. Die Gruppe kann das grauenvolle Schauspiel nicht ertragen und greift an oder verschwindet so schnell wie möglich von diesem Ort – NK/FK?

(6 Wildfeen: 6W6) / 1 Ruhm! und einen Weinschlauch mit vergiftetem Ehrenpreisschnaps. Er kann in einer Siedlung für 25 Gold verkauft werden oder im Kampf gegen Wildfeen und Kobolden zum Einsatz kommen. Dann steigt die KS der Gruppe um 1 pro gegnerischer Fee/gegnerischem Kobold.

60 • Knüppel aus dem Sack

An die unteren Zweige eines Haselstrauchs hat jemand einen alten Sack gehängt. Es scheint sich ein einzelner, länglicher Gegenstand darin zu befinden, der schwer zu sein scheint. Öffnen?

(Ja:) Aus dem Sack fliegt ein Knüppel hervor, der wild auf die Gruppe eindrischt. NK!
(Knüppel 2W6 +20) / 1 Ruhm!

Der besiegte „Knüppel aus dem Sack“ kann als Waffe verwendet werden (magisch und meisterlich W6+2). Bei jedem Angriff muss der ihn ausrüstende Abenteurer aber W6 würfeln. Ist es eine 6, verpasst der Knüppel ihm selbst eine Verletzung, wenn er nicht wiederum einen ST-Wurf schafft.

62 · Schlafmohnfelder

Die Wildfeen von Sandershausen betreiben einen florierenden Handel mit Schlaftrank™. Den hierfür nötigen Schlafmohn bauen sie in üppigen, roten Feldern an. Die Gruppe durchquert diese unvorsichtigerweise. Die magischen Blumen machen sie schläfrig (Feen und Abenteurer mit „Ausdauer“ sind immun). Wenn nicht wenigstens die Hälfte der Gruppe einen ST-Wurf schafft, befindet sie sich in der nächsten Runde immer noch im Schlafmohnfeld und muss es erneut versuchen. Die Schlafmohnfelder können sofort verlassen werden, wenn jeder Abenteurer, dem der ST-Wurf misslungen ist, eine Wunde auf sich nimmt.

63 · Moo, moo, I said!

Während ihrer Wanderung entlang flacher Klippen beobachten die Abenteurer Herden wilder Rinder, die hier weiden. Wie aus dem Boden gewachsen steht plötzlich eine kolossale Kuh mit zwei Köpfen vor ihnen und versperrt den Weg. „Muh, Muh!“ sagt sie. Was antworten die Helden?

(„Muh“, „Moo“ oder ähnliches): Die Kuh springt freudig in die Höhe und antwortet: „Das sage ich schon die ganze Zeit!“) Dann schweigt sie. Sie schließt sich als Reittier den Helden an. Sie zählt als Reitpferd, erzählt allerdings ungefragt und zu den unpassendsten Zeitpunkten Flachwitze. 1 Ruhm!

(ansonsten:) Die Kuh schnaubt und geht zum Angriff über - NK! (1 Kuh 3W6 – 20) / 1 Ruhm zwei magische Hörner (2 magische Einhandwaffen)

64 – 66 · Stampede

Der Koboldbauer Hubermayer hat versehentlich seine Krautpfeife dem Zuchtbullen ans Hinterteil gehalten. Mitsamt seiner Herde stürmt er nun aufgebracht und mit qualmenden Flanken davon (der Bulle). Die Stampede kreuzt den Weg der Herde. Jeder Abenteurer mit weniger als BEW 4 muss einen GE-Wurf machen, andernfalls erhält er eine Verletzung.

67 – 68 · Nachlässige Fallensteller

Wildfeen haben den Zugang zu einem Feldgehölz mit Wildschweinflallen versehen und sie dann dort vergessen. Falle!

Die Gruppe stürzt auf den Boden der Wildschweingrube. Bei misslungenem GE-Wurf verletzt sich der jeweilige Abenteurer.

In der Grube finden sie Ausrüstung, die einer der Fallensteller dort unten vergessen hat:

(1-3:) Scharfer Spaten (zweihändige Waffe)
(4-5:) Säckchen mit 10 Gold2W10
(6:) Pfeife, Pfeifenkraut und eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“, der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht.

68 · Verlaufener Seefahrer

Laut fluchend irrt Helge, der schwarze Schrecken der 9 Weltmeere, in einem Birkenhain umher. Seine Pluderhose ist von Ranken zerrissen, Kletten hängen in seinem langen Haar. Weisen die Abenteurer ihm den Weg in Richtung Meer?

(ja:) Zum Dank bringt er einem Abenteurer Navigation oder Beidhändiger Kampf für nur 100 Gold meisterhaft bei.

68 · Böser, böser Junge

Eine Koboldjunge verfolgt die Helden nun schon seit Stunden, nennt sie Schlammfresser, Hundeköpfe, Arschwindsegler und Schlimmeres. Dabei bewirft er sie mit Kieselsteinen. Auf die Bitte, einfach abzuhaufen, reagiert er nicht. Auch Drohungen zeigen keine Wirkung - NK/FK? (Junge: 1W6) / -2 Ehre.

70 · Fleischfressende Pflanze

Der süße Geruch nach Verwesung liegt in der Luft. Als Ursprung machen die Helden eine gigantische fleischfressende Pflanze aus, die gerade einige Schafskadaver verdaut. NK-FK? (5W6, RW1 - Wenn die fleischfressende Pflanze mit ihrem ätzenden Speichel eine Rüstung beschädigt, bleibt jeweils ein Rüstungstreffer permanent) / 2 Ruhm! Ein Kleriker oder ein Abenteurer mit Tränke brauen kann aus den Knospen der Pflanze einen Ätztrank brauen (reduziert den RW eines einzelnen Gegners auf 0).

71 – 72 · Begegnung in den Ruinen

(vor dem Vorlesen mit jeweils 1W6 auswürfeln)

Schon aus der Ferne sehen die Abenteurer die zerfallenen Ruinen

- (1:) eines Klosters
- (2:) einer Domäne
- (3:) einer Siedlung
- (4:) einer Burg
- (5:) eines Gehöfts
- (6:) einer Villa

aus der heraus

- (1:) sie ein verirrter Kesselflicker heranwinkt, bei dem sie einkaufen / verkaufen oder die Fertigkeit Handeln lernen können.
- (2:) sie Ragnar, der Einhornige grüßt und gegen ein alkoholisches Getränk oder den üblichen Preis jede Kämpfer-Fertigkeit beibringen kann.
- (3:) ein Steinhagel auf sie hernieder prasselt. Hobgoblins greifen an! - FK!
(5 Hobgoblins 5W6 +10) / 1 Ruhm + 1 MS (1W100 geteilt durch 2)
- (4:) sich ein roter Drache erhebt. Die Gruppe kann sich unrühmlich im Graben neben dem Pfad verstecken oder das tödliche Biest angreifen – FK!
(Verstecken:) (-1 Ehre!)
(Feuerdrache 10W6) / 3 Ruhm! 1 NS (1W100) und 1MS (1W100).
- (5:) der Pfeil eines Orkscharfschützen den W3. Helden trifft und eine Verletzung zufügt, wenn dem nicht ein ST-Wurf gelingt. Danach FK/NK?

(Orkscharfschütze: 5W6+10) / 1 Ruhm und eine Felsarmbrust.

- (6:) Jan von Unkerich, Kleriker des tauben Talbots, der sich dort vor einer Truppe Goblins versteckt, die Helden herbeiruft. Er bietet den Helden an, eine Verletzung zu heilen (10 Gold), einen Fluch zu entfernen (40 Gold) oder ein Gift zu neutralisieren (10 Gold). Außerdem kann von ihm jede Kleriker-Fertigkeit gelernt werden.

73 · Ein ereignisloser Tag

Einen ganzen Tag wandern die Helden durch die Landschaft, ohne dass etwas passiert. Es ist schockierend. Dafür erholt sich ein Held von einer Wunde.

74 · Verdorbenes Essen

Ist ein Zwerg in der Gruppe?

(ja:) Niemand sollte einen Zwerg kochen lassen. Das Ratten-Soufflet war nicht komplett durchgegart und die gesamte Gruppe hat Durchfall und muss sich ständig übergeben. Für weitere zwei Spielzüge darf kein freiwilliger Kampf geführt werden. Bei zwingenden Kämpfen ist bei jedem Abenteurer ST und GE um 1 gesenkt.

(nein:) Die Bohnensuppe war verdorben. Die gesamte Gruppe hat Durchfall und muss sich ständig übergeben. Im nächsten Spielzug darf kein freiwilliger Kampf geführt werden. Bei zwingenden Kämpfen ist bei jedem Abenteurer ST und GE um 1 gesenkt.

75 – 76 · Die Einhornaffäre

Wyrmfook de Witt bietet den Abenteurern ein unglaubliches Geschäft an. Für 200 Gold können sie bei ihm ein Einhorn kaufen, das gleichzeitig als Begleiter und Reittier (sofern bei der jeweiligen Rasse zulässig, ansonsten nur als Begleiter) dienen soll. Es hat die Werte eines Pferdes und erhöht zudem NK um 2.

- (1 – 5:) Betrug! Sie erhalten ein normales Pferd.
- (6:) Unfassbar, der Abenteurer hat tatsächlich das angepriesene Einhorn erhalten.

77 – 78 · Steine, Steine, Steine

Ein kleiner Steinbruch lädt die Gruppe ein, die Spitzhacke zu schwingen. Wollen sie ihr Glück versuchen? Dann 1W10 (+1 pro Zwerg):

(1:) Nur Kieselsteine
 (2:) Nur Kieselsteine
 (3:) Quarzkristall (10 Gold)
 (4:) Quarzkristall (10 Gold)
 (5:) Kleiner Rubin (25 Gold)
 (6:) Großer Rubin (50 Gold)
 (7:) Kleiner Diamant (75 Gold)
 (8:) Diamant (100 Gold)
 (9:) Großer Diamant (150 Gold)
 (10+:) Magischer Schutzstein (der Träger wird immun gegen alle Effekte aufgrund von Gewitter und Hagel)

79 · Vogelmenschnest

Die Gruppe hört ein liebliches Singen und Zwitschern aus einem großen Nest auf einer alleinstehenden Trauerweide. Neugierig klettert der geschickteste Spieler nach oben. Er entdeckt, dass hier keine Tiere leben, sondern Vogelmenschenjunge. Die rufen laut um Hilfe. Ein Ruf, der von der Mutter sofort erwidert wird. Nur der ins Nest gekletterte Held kämpft und zwar im NK! (Vogelmenschenmutter 1W6+2) / 1 Ruhm! und Riesenomlett.

80 · Verfluchte Ziege!

Die Gruppe wird von einer Dämonenziege durch das Dorf Windhausen gejagt. Als sie in einer Sackgasse in die Ecke getrieben sind, meckert das Tier teuflisch, senkt die Hörner und greift an. Wenn der ungeschickteste Abenteurer einen GE-Wurf schafft, läuft die Ziege vor die Ziegelwand hinter der Gruppe und wird bewusstlos. Andernfalls NK! (Dämonenziege 1W6+20) / In beiden Fällen: 1 Ruhm! + zwei Ziegenhörner, die zusammen als ein MS verkauft werden können.

81 · Das Haustier des Zauberers

Eine Angeltour geht fürchterlich schief als unter dem geliehenen Ruderboot mit einem Mal ein fünf Meter langes Krokodil namens Chantal auftaucht und versucht, die Gruppe zu fressen – NK! (Chantal: 6W6 /1 Ruhm! und einen Krokodil-Lederrucksack, der es erlaubt, einen zusätzlichen schweren Gegenstand (!) zu transportieren.

82 · Unerwünschte Erfrischung

Als die Abenteurer auf einem behelfsmäßigen Floß die Fischgründe der Halblinge des Angelvereins „Hecht e.V.“ zu überqueren,

bewerfen Teichjungfrauen das Gefährt mit Harpunen und versuchen dann, die männlichen Abenteurer unter Wasser zu ziehen. Männliche Abenteurer machen einen ST-Wurf erleichtert um 1. Misslingt der, werden sie aus dem Kampf entfernt und wachen später am Ufer wieder auf - NK! (Teichjungfrauen 4W6) / 1 Ruhm und ein Seepferdchen-Amulett (Träger ist heimisch auf dem Meeresgrund).

83 · Theo, der Killer

Die Abenteurer angeln an einem schmalen Fluss, der durch die zerklüftete Wiesenlandschaft meandert. Es zieht an der Rute, doch statt einer schmackhaften Forelle macht der berühmte Killerwels Theobald seine Aufwartung und greift an– NK! (1 Killerwels 4W6 +10) / 1 Ruhm! und eine magische Angelrute (einfache Zweihandwaffe, die nur gegen Meeres- Fluss-, und Seebewohner und Echsenmenschen funktioniert, aber bei Kämpfen mit diesen FK+2 gibt)

84 · Die Spießer vom Angelverein

Die hungrigen Abenteurer haben eine zugewucherte Seenlandschaft erreicht. Während der W3. Feuerholz sammelt, haben die anderen auf einer vom Wind gefällten Erle Platz genommen und ihre Angel ausgeworfen. Da erscheint der Teichwart des hiesigen Kobold-Angelvereins.

Hat die Gruppe zufällig eine Tagesbesucherkarte von einem vorherigen Besuch?

(Ja:) Er begrüßt sie überschwänglich und teilt mit ihnen seinen Tagesfang (4 Forellen).

(Nein:)

Der Kobold-Teichwart beschimpft sie wüst. Er fragt, was sie sich erlaubten, hier ohne Angelschein zu fischen? Wenn sie nicht 2 Gold pro Abenteurer für eine Besucher-Tageskarte zahlen würden, meldete er sie bei „den Behörden“, wenn nicht gar beim König! Was für ihren Ruf desaströs werde.

Zahlt die Gruppe?

(Ja:) Die Gruppe erhält eine Tagesbesucherkarte und eine Anstecknadel „ASV Äsche“.

(Nein:) -1 Ehre!

85 • Leck

Die Helden haben ein Boot im Schilf eines Kobold-Fischteichs gefunden. Sie überlegen es sich zu „leihen“, müssen es dafür aber zunächst auf einer Spritztour testen. Wollen sie das tun? (Ja:) Ein Leck bringt die Gruppe zum Kentern. Der W3. Abenteurers verliert den 4. griffbereiten Gegenstand und die Hälfte seines Goldes auf dem Teichgrund.

86 • Wurst macht Bumm!

Die Helden haben ein Boot im Schilf eines Kobold-Fischteichs gefunden. Sie überlegen es sich zu „leihen“, müssen es dafür aber zunächst auf einer Spritztour testen. Wollen sie das tun? (Ja): Eine magische Sprengfalle explodiert, die der große und böse Zauberer Gottlieb Wurst auf einer „Angel“-Tour im Boot vergessen hat. Jeder Abenteurer muss einen BEW-Wurf schaffen – wenn das mindestens zweimal gelingt, erhält die Gruppe ein Boot (!). Die Sprengfalle verursacht bei jedem Abenteurer, dem der BEW-Wurf misslingt, aber eine Verletzung.

87 • Duell mit einem Magier

Brummwinkel der Darmverschlinger legt sich mit der Gruppe an, wenn diese einen Zauberer, Kleriker oder Elfen dabei hat, dann fordert er (nur) diesen zu einem auf Leben und Tod – NK/FK? (2W6 RW1) / 2 Ruhm + meisterhaften magischen Dolch Wenn die Helden den Kampf ablehnen verlieren sie 1 Ehre!

88 • Spiegelkampf

Die Gruppe hat an einem Weiher ihr Lager aufgeschlagen. Beim Schein des Vollmondes treten aus der spiegelglatten Oberfläche das exakte Abbild der Gruppe hervor und fordert diese zum Kampf auf. Eine Flucht ist noch möglich – NK/FK? (die Werte entsprechen denen der Gruppe, nur dass die Spiegelbilder keine aktiven Fertigkeiten und keine Gegenstände einsetzen) / 3 Ruhm! + MS (1W100) .

89 • Flöhe

Die Gruppe findet gerade schmerzlich heraus, dass man sich auch auf Reisen häufiger waschen sollte. Sie haben Flöhe. Das reduziert GE um 1, bis die Gruppe an ein Ereignis kommt,

in dem Wasser beschrieben wird und sie sich waschen kann. Ausruhen hilft gegen diesen Effekt nicht.

90 • Weichblattnessel

Der Zwerg (falls nicht vorhanden: 1. Charakter) verdrückt sich ins Unterholz, da er den Fehler gemacht hat, vom Zwergenbrot zu essen. Als er nach qualvoller Sitzung etwas zur Reinigung sucht, findet er nur die Blätter einer weichen Nesselart. Es stellt sich heraus, dass diese Behandlung einer langjährigen Problemzone des Zwerges Linderung verschafft hat. Daher pflückt er mehr von den Nesseln und kann sie in der nächsten Siedlung für 50 Gold verkaufen. Ein Charakter mit Tränke Brauen oder ein Kleriker kann aus der Nessel „Ottokars Hämorrhoiden Tinktur“ herstellen, die das doppelte bringt.

91-92 • Dann geht's aber abwärts

Eine kurze Holzbrücke spannt sich über die vor den Helden liegende Klamm. Auf dieser wartet ein gigantischer Brückentroll und verlangt Wegzoll in Höhe von 3W10.

(Zahlen:) Die Helden können passieren.

(Nicht zahlen): Der Troll wirft alle Helden kurzerhand über das Brückengeländer. Sie klatschen in den an dieser Stelle ungewöhnlich tiefen Bach und werden von seinen Fluten in **ein gefährliches Verlies** gespült.

(NK-FK?) 8W6 / 2 Ruhm + 1 MS (1W100)

93-94 • Riesenschnecken

Die begeisterte Truppe findet ein Feld mit Riesensalatköpfen. Was keiner bedacht hat, dass dort, wo Riesensalat ist, auch Riesenschnecken nicht unwahrscheinlich sind. Genau diese schleimen als die Abenteurer sich die Rucksäcke mit frischem Grün vollstopfen herbei und greifen an. Da sie sehr langsam sind, ist eine Flucht möglich - NK-FK? (2 Schnecken 2W6 +20) / 1 Ruhm! und ein gut erhaltenes gigantisches Schneckenhaus (!), das als Boot verwendet werden kann.

95 • Magische Maronen

Unter einem Kastanienbaum, regnet es Esskastanien und zwar 2W10. Wer eine davon isst, erhält BEW+1.

96-97 · Das Heim der verfluchten Kbolde

In einem Feldgehölz senkt sich ein Pfad zwischen Buchen, Kiefern und Eichen hinab zu einem Hügelgrab. Nachträglich wurde hier eine schwere Tür eingelassen, auf der drei Totenköpfe prangen und die mit einem Bronzeschloss gesichert ist. Öffnen?

(ja:) Dahinter finden die Abenteurer **ein sehr gefährliches Verlies**, an dessen Eingang in einer Speerfalle ein toter Waldläufer liegt. Dieser hat einen magischen Bogen bei sich.

98 · Wo bitte geht's zur Front?

Die Gruppe dachte, sie würde sich in der Gegend mittlerweile gut auskennen. Was für ein Trugschluss. Denn außer Kratzern, Schürfwunden und einem Säckchen mit 1W10 Gold haben die Helden keine Ausbeute erlangen können, als sie völlig erschöpft zurück nach Grent gelangen. Sie dürfen die Versteckten Wiesen für drei Runden nicht mehr betreten.

99 · Wo bitte geht's zur Front – Teil 2?

Die Gruppe dachte, sie würde sich in der Gegend mittlerweile gut auskennen. Was für ein Trugschluss. Denn außer Kratzern, Schürfwunden und einem Säckchen mit 2W10 Gold haben die Helden keine Ausbeute erlangen können, als sie völlig erschöpft zurück nach Grent gelangen. Sie dürfen die Versteckten Wiesen für drei Runden nicht mehr betreten.

100 · Wenn ihr mir nicht glaubt, wem dann?

Die Gruppe erfindet in einer langen Nacht am Lagerfeuer wilde Geschichten über ihre Abenteuer in den Versteckten Wiesen. Dann kehrt sie, weil ihr echte Abenteuer zu gefährlich erscheinen, direkt nach Traumburg zurück, um dort ihre Geschichten zu erzählen: 2 Ruhm!, aber statt der dazugehörenden 2 Ehre! erhält die Gruppe -1 Ehre!